

**PEMAKNAAN KONSEP SUARA CROSS OVER DIEGETIC DAN LACK OF FIDELITY
BERDASARKAN TEORI SEMIOTIKA JOHN FISKE
PADA FILM APOCALYPSE NOW (1979)**

Ulfa Huwaida Nursyifa

Arif Sulistiyono

Raden Roro Ari Prasetyowati

Program Studi Film dan Televisi

Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis km. 6.5 Yogyakarta Telp. (0274) 381047

ABSTRAK

Keunggulan tata suara Film *Apocalypse Now* ada pada kemajuan teknologi 5.1 (*stereo surround*) pertama kali, kemegahan suara dari suara sintetis, konsep suara yang variatif. Dengan demikian, mendukung jalannya penelitian khususnya pada konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang menjabarkan analisis ke dalam data berupa gambar, tabel, dan kata-kata. Selanjutnya mengobservasi data pada film, menganalisis unsur suara yang membangun konsep tersebut dengan memerhatikan ruang *diegetic* dan *non diegetic*, kemudian identifikasi makna berdasarkan teori semiotika John Fiske. Hasil kajian ditemukan turunan konsep baru dari konsep *cross over diegetic* yakni suara yang berangkap peran. Pemaknaan konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* memaknai subjektivitas karakter dari level representasi, pada level ideologi konsep ini cenderung menguak sisi Amerika, meliputi karakter, kemiliteran, kelas sosial.

Kata Kunci : Film "*Apocalypse Now*", *Cross Over Diegetic*, *Lack of Fidelity*, Semiotika John Fiske

ABSTRACT

The superiority of Apocalypse Now sound design is on the advances of 5.1 (stereo surround) technology, the grand sound from their synthetic sound, and a variety of sound concept. Hence the reason to conduct this research based on the concept of cross over diegetic and lack of fidelity. This research is a qualitative research with a descriptive approach that define an analysis into data such as images, tables, and words. Which then those data will be observed, analyzing the element of sound that build those concepts while noticing the diegetic and non-diegetic space and subsequently identifying the meaning based on John Fiske's theory of semiotics. The research found that a new derivative concept of cross over diegetic which is a multi-functional sound (serving both as diegetic and non-diegetic sound). The concept of cross over diegetic and lack of fidelity interpret the character's subjectivity form a level of representation, and from the level of

ideology this concept tends to reveal and American point of view which includes character, military, and social class.

Keywords: "Apocalypse Now", Cross Over Diegetic, Lack of fidelity, John Fiske's Semiotics

Pendahuluan

Suara menjadi salah satu elemen penting dalam unsur sinematik yang berperan cukup besar dalam membangun sebuah film. Kajian dimensi ruang suara membagi unsur suara kedalam 2 jenis dimensi ruang, diantaranya yakni *diegetic sound* dan *non diegetic sound*.

Penataan suara berdasarkan dimensi ruang kemudian diolah menjadi konsep suara. Konsep suara film semakin kompleks dengan banyaknya inovasi penataan suara yang cukup sering dijadikan acuan pembelajaran dalam buku tentang film atau suara film secara khususnya. Munculnya konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* menjadi salah satu kreativitas yang berinovasi dalam penataan suara yang berkaitan dengan dimensi ruang yakni *diegetic* dan *non diegetic sound*.

Konsep-konsep suara tersebut banyak diulas pada buku yang memuat teori tata suara film, penerapannya sering mengacu pada film *Apocalypse Now* (1979) sebagai contohnya. Dengan demikian, pengolahan tata suara pada film *Apocalypse Now* (1979) menjadi menarik untuk diteliti lebih dalam, kemudian ditelaah lebih lanjut dari sudut pandang maknanya dalam mendukung

naratif. Keunggulan lain di bidang suara yakni kemajuan teknologi pada film *Apocalypse Now* (1979) dengan menggunakan teknik suara 5.1 *stereo surround* untuk pertama kalinya pada saat itu.

Film *Apocalypse Now* adalah Film drama perang Amerika yang rilis tahun 1979 bergenre perang/*action*. Film berdurasi 186 menit tersebut disutradarai oleh Francis Ford Coppola, dan ditulis oleh John Milius, Coppola, serta Michael Herr. berintikan tentang sebuah misi rahasia Kapten Willard (Martin Sheen) yang ditugaskan oleh Kolonel Lucas (Harisson Ford) untuk menangkap hidup atau mati seorang perwira yang desersi bernama kapten Walter E. Kurtz (Marlon Brando) atas kebengisannya. Ia bersembunyi di sebuah pedalaman di Negara Kamboja.

Kreativitas dalam pengolahan suara dan kemajuan teknologi pada film *Apocalypse Now* (1979) disatukan untuk menciptakan ilusi, dengan demikian film *Apocalypse Now* (1979) mendapat penghargaan 2 piala Oscar untuk kategori tata suara terbaik dan sinematografi terbaik di tahun 1980.

Berdasarkan keunggulan segi prestasi maupun *history* tata suara dari film ini, membuatnya menarik dan layak untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Penelitian

tata suara ini dispesifikan dari segi konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* yang menjadi satu hal menarik dari penataan suara dalam film tersebut. Kemudian akan diperdalam maknanya dengan melihat konsep tersebut sebagai “tanda”. Sejauh ini, belum ditemukan penelitian dengan objek film yang sama ataupun dari segi teknis yang sama, sehingga dapat dikatakan jika penelitian ini masih bersifat orisinal.

Penelitian dengan topik “Pemaknaan Konsep Suara *Cross Over Diegetic* dan *Lack of Fidelity* berdasarkan teori semiotika John Fiske Pada Film *Apocalypse Now* (1979)” bertujuan untuk mengetahui bagaimana makna dari penataan suara berdasarkan dimensi ruang yang saling terkait, dan diproses melalui tahap awal identifikasi unsur suara *diegetic* dan *non diegetic*nya. Kemudian penelitian ini akan menunjukkan bagaimana makna konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* jika dijabarkan dengan teori semiotika John Fiske 3 level makna, yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Tinjauan pustaka yang menjadi referensi dalam penelitian ini meliputi beberapa penelitian, yakni penelitian Panji Kukuh Priambodho (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Peran *Diegetic Sound* dalam Membangun *Suspense* pada film *A Quiet Place*”. Persamaan pada penelitian ini ada pada unsur dimensi ruang suara yakni *diegetic sound* sebagai komponen penelitian,

sehingga memberikan referensi lebih dalam tentang dimensi ruang *diegetic sound*.

Rujukan penelitian kedua ialah skripsi penelitian yang dilakukan oleh Sigit Purnomo (2015) yang berjudul “Karakteristik dan Fungsi Musik Film *Overtaken* dalam Film Serial Animasi *One Piece*”. Penelitian ini dijadikan rujukan dalam pemahaman teori-teori karakteristik musik film berdasarkan genre film terkait sifat kepahlawanan. Teori tersebut membantu menganalisis salah satu persamaan objek penelitian yakni musik, sebagai salah satu unsur suara dalam film yang akan dibahas.

Rujukan penelitian ketiga adalah artikel jurnal dari penelitian yang dilakukan oleh Trivosa Pah & Rini Darmastuti (2019) yang berjudul “Analisis Semiotika John Fiske dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula”. Penelitian ini dijadikan rujukan karena membantu dalam membedah pemaknaan berdasarkan teori semiotika John Fiske tentang 3 level makna, juga memperdalam pemahaman tahapan makna.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yakni berdasarkan dengan penafsiran dan proses analisis terhadap sesuatu sesuai pada konsep yang umumnya tidak memberikan angka-angka numerik dan bersifat interpretatif. Terfokus

pada usaha menjawab pertanyaan penelitian secara argumentatif bukan dari pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kanevas, lapangan, wilayah tertentu, dengan demikian laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran laporan/skripsi.

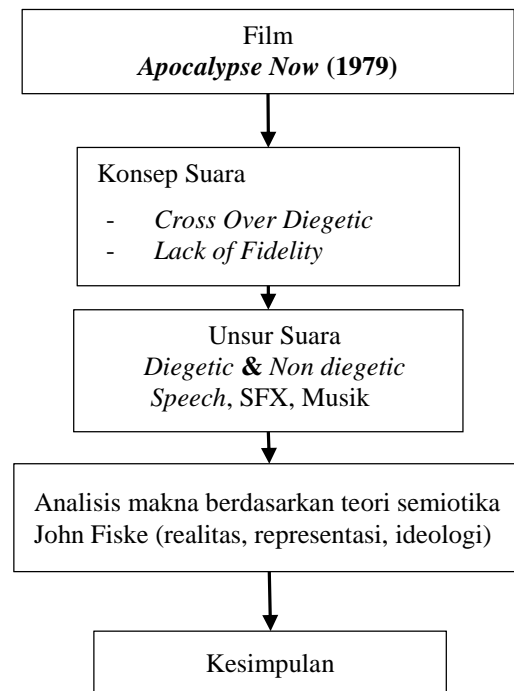
Penelitian dilakukan dengan mengobservasi data pada film, menganalisis, memilah dan memperhatikan bagaimana pemaknaan berdasarkan teori semiotika John Fiske dapat terlihat dari penataan suara *diegetic & non diegetic*nya. Setiap titik *scene*, diamati komponen suara yang terdengar dan terlihat di ruang cerita (visualisasinya) lalu diamati lebih lanjut karakteristiknya dan akan terlihat apakah unsur suara tersebut tergolong *diegetic sound* atau *non diegetic sound*.

Identifikasi unsur suara tersebut menunjukkan bagaimana konsep tata suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* melalui penjabaran susunan unsur suara *diegetic* maupun *non diegetic*. Selanjutnya akan dilihat dari segi pemaknaannya berdasarkan 3 level makna John Fiske, lalu data-data yang berkaitan digabung sehingga didapatkan kesimpulan.

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan observasi. Dokumentasi Film *Apocalypse Now* (1979) sebagai objek

kajian didapat dari layanan *streaming* berlangganan bernama Vidio. Metode observasi pada film ini dimulai dengan mengamati aspek suara dengan memfokuskan pada konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* kemudian dianalisis sesuai dengan ilmu pengetahuan, buku-buku, dan informasi yang mendukung untuk penelitian ini.

Skema yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



PEMBAHASAN

Pengamatan pada film *Apocalypse Now* (1979) dimulai dengan mengumpulkan data berdasarkan penjabaran populasi *scene*, untuk mengetahui *scene* mana saja yang terdapat penerapan konsep *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* sebagai batasan penelitian. Pemilihan *scene* dengan mengamati teori (indikator) pembentukan konsep suara *cross*

over diegetic & lack of fidelity, sebagai berikut:

) **Cross Over Diegetic**

Menurut teori Danny Hahn pada buku *Primeval Cinema – An Audiovisual Philosophy* (2016: 283), transformasi suara dari ruang *diegetic* ke *non diegetic* atau sebaliknya dapat ditandai dengan berbedanya reverbrasi sesuai karakteristik ruang.

Tabel 1. Indikator *Cross Over Diegetic*

Cross Over Diegetic	
<i>Diegetic Sound</i>	↔
	<i>Non diegetic sound</i>
Indikator perubahan: Volume, Timbre, <i>Pitch</i> atau lihat tanda berdasarkan <i>shot</i> sebelum / sesudah	

) **Lack of Fidelity**

Menurut teori Bordwell dan Thomson (2008: 191) *Fidelity* dan *Lack of Fidelity* adalah murni persoalan ekspektasi suara. Seringkali ekspektasi bunyi yang terdengar nyata pada film, berbeda dengan sumber suara aslinya.

Berdasarkan pengamatan keseluruhan scene, konsep cross over diegetic terdapat pada scene 1, 5, 6, 12, 13, 14, 22, 23, 27, 28, dan 49. Sedangkan konsep lack of fidelity terdapat pada scene 2, 22, dan 27. Pembahasan pertama akan menjelaskan apa saja unsur suara serta komponen suara dari dimensi degetic dan non diegetic yang membangun konsep cross over diegetic dan lack of fidelity. Pembahasan yang kedua

menjabarkan makna-makna dari konsep-konsep tersebut yang diidentifikasi dengan teori semiotika John Fiske tentang 3 level makna (realitas, representasi, ideologi).

Tabel 2. Indikator *Lack of Fidelity*

Lack Of Fidelity	
Audio <i>Diegetic Sound / Non Diegetic sound</i>	≠
	visual
	Perbedaan bisa mudah terlihat dari visual, atau secara spesifik melalui indikator volume, <i>pitch</i> , timbre.

Unsur Suara Membangun Konsep Cross Over Diegetic dan Lack of Fidelity pada Film Apocalypse Now (1979)

Berikut adalah ringkasan hasil penelitiannya:

1. *Cross Over Diegetic*

Tabel 3. Data Ringkasan Unsur Suara yang membangun konsep *Cross Over Diegetic*

<i>Scn</i>	<i>Diegetic</i>	<i>Non Diegetic</i>	Komponen Suara / <i>Shot</i>
1	Suara Helikopter	✓	Timbre bulat, <i>pitch low</i> , mengisi perkusi dan tempo musik latar maka suara berangkap peran
5	✓	Musik Jazz	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil. Perpindahan ditandai dengan suara “klik” <i>offscreen</i> .
6	Suara Helikopter	✓	<i>Pitch = chord</i> musik latar. Tanga nada dominan minor. maka suara berangkap peran

Ulfa Huwaida Nursyifa, Arif Sulistiyono, Raden Roro Ari Prasetyowati

Pemaknaan Konsep Suara Cross Over Diegetic Dan Lack Of Fidelity Berdasarkan Teori Semiotika John Fiske

12	Suara terompet	✓	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil saat <i>shot</i> berpindah ruang
13	Suara helikopter	✓	<i>Pitch</i> = <i>chord</i> dari musik latar. Sedikit bagian musik bertangga nada mayor. Maka suara berangkap peran
14	Musik “ <i>Ride Of The Valkyries</i> ”	✓	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil saat <i>shot</i> berpindah ruang
22	Musik “ <i>Satisfaction</i> ”	✓	Volume meningkat, <i>low & high</i> pada <i>pitch</i> berubah.
23	Suara pukulan stik drum	✓	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil saat <i>shot</i> berpindah ruang
27	✓	Musik solo melodi gitar	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil saat <i>shot</i> berpindah ruang
28	<i>Voice over</i> Ibu Clean	✓	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil saat <i>shot</i> berpindah ruang
49	Suara sorak sorai & tepukan tangan	✓	<i>Pitch</i> , timbre, volume stabil saat <i>shot</i> berpindah ruang

Keterangan: Tanda “✓” adalah posisi kedua dari unsur suara (setelah melalui transformasi suara) pada ruang *diegesis*.

a. Pada *scene* 1 suara helikopter bersinggungan dengan musik latar berjudul “*The End*” oleh The Doors. Suara rotor baling-baling muncul dengan tingkatan volume yang setara dengan musik, timbre yang bulat dan *low pitch* terdengar sesuai dengan tempo lagu “*The End*” dan seolah melengkapi instrumen perkusi dari musik. Dengan demikian

suara helikopter berbaur dengan musik latar, seolah-olah ikut mengiringi adegan.

- b. Pada *scene* 5 suara musik latar jazz yang awal mulanya berposisi sebagai musik *non diegetic* dengan volume yang tidak terlalu besar, dan timbre yang bulat. Kemudian berpindah ke *diegetic* dengan ditandai adegan prajurit mematikan tombol pemutar musik dan terdengar bunyi “klik” sebagai suara *diegetic off screen*. Suara bertransformasi tanpa merubah aspek volume, timbre, dan *pitch*.
- c. Pada *scene* 6 suara rotor helikopter bertransformasi dengan mengikuti musik ilustrasi yang berposisi *non diegetic*, yakni saat musik ilustrasi berubah *chord* suara rotor tersebut mengikuti *chord* dari musik ilustrasi. Hal itu terasa melalui perubahan frekuensi *pitch* (*mid-low-high-mid*), suara rotor helikopter mengikuti tangga nada minor pada musik ilustrasi, komponen volume tetap stabil, dan timbre suara yang acak (bulat) selayaknya karakteristik suara helikopter.
- d. Pada *scene* 12 suara terompet bertransformasi saat *shot* selanjutnya menunjukkan helikopter-helikopter yang mulai terbang, namun suara terompet tetap terdengar konstan dari segi volume yang sedang, timbre lantang, frekuensi *pitch high*, dan dibantu dengan dinamika *fortissimo* yang stabil.
- e. Pada *scene* 13 suara rotor helikopter bertransformasi ke *non diegetic* saat musik

ilustrasi berubah *chord* suara rotor tersebut mengikuti *chord* dari musik ilustrasi, namun tetap dengan karakteristik suara rotor helikopter, dengan volume dan timbre yang konstan. Transformasinya suara juga dapat terlihat dari *pitch* (*low-mid-low*) suara rotor helikopter yang berubah-ubah mengikuti *chord*.

- f. Pada *scene* 14 suara musik latar “*Ride Of The Valkyries*” yang mulanya muncul sebagai *diegetic sound* karena bersumber pada pengeras suara di helikopter, bertransformasi saat *shot* dari daratan namun elemen volume tetap keras, timbre tetap bulat dan jelas, frekuensi *pitch* yang tetap hidup (*low-mid-high*). Sehingga dinamika suara musik yang tetap *fortissimo* juga stabil.
- g. Pada *scene* 22 suara musik latar “*Satisfaction*”, yang mulanya muncul sebagai *diegetic sound* karena bersumber pada radio bertransformasi saat *shot* mengarah pada Lance yang sedang asik berselancar namun dengan karakter suara yang berubah menjadi nyata (bukan khas radio), komponen volume yang bertambah keras, didukung dengan frekuensi *low* dan *high* pada *pitch* yang muncul seiring tingkatan volume.
- h. Pada *scene* 23 suara pukulan stik bertransformasi ke *non diegetic sound* saat *shot* mengarah pada Kapten Willard yang sedang menelaah berkas-berkas, namun komponen volume sedikit mengecil

menyesuaikan musik ilustrasi, dan tempo yang perlahan berubah cepat, frekuensi *pitch* & ritme tetap konstan/stabil.

- i. Pada *scene* 27 suara musik solo melodi gitar yang mulanya *non diegetic* bertransformasi menjadi *diegetic* dengan ditandai seorang prajurit yang mematikan radionya. Suara tersebut bertransformasi tanpa terdengar perubahan dari komponen volume, *pitch*, dan timbre.
- j. Pada *scene* 28 *voice over* pesan Ibu Clean bertransformasi menjadi *non diegetic sound* saat *shot* mengarah pada kegiatan lain diluar dari Clean yang mendengarkan radionya hingga terjadinya peperangan dan Clean tewas, namun komponen suara volume, *pitch*, dan timbre tetap stabil.
- k. Pada *scene* 49 Suara sorak sorai serta tepuk tangan penduduk primitif bertransformasi menjadi *non diegetic sound* saat *shot* mengarah pada Willard menjauh dari kerumunan, diam-diam menghampiri Kurtz diruangannya, namun komponen suara volume, *pitch*, dan timbre pada suara tersebut tetap stabil.

Dalam proses pengidentifikasian suara pada penjabaran *scene*, ditemukan hal baru yang masih menjadi bagian dari konsep suara *cross over diegetic* namun menjadi inovasi dan ide brilian dalam film ini. Hal baru tersebut diartikan sebagai suara yang bertransformasi namun tetap terdengar identitas karakter suara sebelumnya, atau juga dapat dikatakan dengan **suara**

berangkap peran, dalam hal ini yakni peran *diegetic* dan *non diegetic sound*. Turunan konsep tersebut terdapat pada *scene* 1, 6, dan 13, yang ditunjukkan dengan *pitch* pada unsur suara yang mengikuti *chord* dari musik ilustrasi. Namun sedikit berbeda pada *scene* 1, suara berangkap peran ditunjukkan melalui *pitch* dan unsur suara itu sendiri mengisi perkusi dan tempo musik latar.

2. *Lack of Fidelity*

Tabel 4.14. Data Ringkasan Unsur Suara yang Membangun Konsep *Lack of Fidelity*

Scn	Diegetic sound	Non diegetic sound	Komponen suara / visual
2	a. Efek suara helikopter	-	Visual baling-baling kipas, <i>pitch low</i> , timbre bulat
	b. Efek suara hutan	-	Visual kamar hotel di kota, <i>pitch mid-high</i>
22	Efek suara ayam berkokok	-	Visual PBR melintasi sungai, <i>pitch mid-high</i> , timbre tajam (lantang)
27	-	Efek suara tembakan <i>game</i>	Visual Willard dan Lance berjalan kaki, <i>pitch mid</i> , volume sedang

a. Pada *scene* 2 poin satu, *lack of fidelity* dibangun oleh suara rotor helikopter yang bersebrangan dengan visual baling-baling kipas angin. Suara tersebut diolah dengan komponen volume sedang, frekuensi *pitch* rendah, serta timbre yang bulat, namun suara *ambience* tidak terdengar. Dengan

demikian suara rotor helikopter disana berposisi sebagai *internal diegetic sound*, karena berasal dari subjektif Willard.

Sedangkan pada poin 2, suara *ambience* hutan meliputi suara jangkrik, kicauan burung, gemercik air, serangga terbang, dll, terdengar saat Willard merenung melihat jendela kamar hotel yang langsung berhadapan dengan keramaian kota. Suara volume sedang, timbre bulat jelas, dan frekuensi *mid* pada *pitch* membuatnya terdengar lebih nyata dan semakin menonjolkan ketidaktepatan sumber suara dengan ruang cerita.

b. Pada *scene* 22 suara ayam berkokok terdengar dengan komponen volume yang runtut dari kecil ke besar, frekuensi *mid high* pada *pitch*, dan timbre yang tajam (lantang) seolah berasal dari kapal lawan yang semakin mendekat. Namun secara visual tidak ditemukan wujud dari ayam tersebut.

c. Pada *scene* 27 efek suara tembakan (*non diegetic sound*) dengan tipikal suara yang berkarakter “*game*” terdengar saat Kapten Willard dan Lance berjalan merunduk ditengah ledakan bom. Suara tersebut muncul dengan komponen volume dari besar ke kecil dan frekuensi *mid* pada *pitch*, tanpa terlihat dari mana suara tersebut berasal.

Berdasarkan ringkasan diatas konsep *lack of fidelity* pada film ini terbilang lebih sedikit penerapannya yakni hanya terdapat

pada *scene* 2, 22, dan 27. Unsur suara yang membangun juga didominasi melalui efek suara yang berasal dari dimensi *diegetic* (*offscreen*). Namun sedikit berbeda pada *scene* 27, yakni efek suara yang berasal dari dimensi *non diegetic*.

Visual tentu sangat berperan dalam menunjukkan konsep ini dan menonjolkan ketidaktepatan sumber dari suara. Frekuensi *mid-high* pada *pitch* juga dominan pada konsep ini, dengan demikian suara seakan terdengar lebih nyata disekitar ruang cerita (dari karakter), hal tersebut juga dikarenakan pendengaran manusia yang sensitif terhadap suara dengan frekuensi *midrange* hingga *high*.

Pemaknaan Konsep *Cross Over Diegetic* dan *Lack of Fidelity* Berdasarkan Teori Semiotika John Fiske

Setelah diketahui bagaimana unsur suara berdasarkan *diegetic* dan *non diegetic sound* dapat membangun konsep *cross over diegetic* dan *lack of fidelity*, maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis pemaknaannya berdasarkan teori semiotika John Fiske 3 level makna yakni, realitas, representasi, dan ideologi.

1. Pada *scene* 1 hanya terdapat konsep suara *cross over diegetic* yakni pada suara helikopter. Secara realitas suara helikopter memaknai keberadaannya yang sedang melintas. Pada tahap representasi suara tersebut

merepresentasikan debaran detak jantung melalui tempo yang menyesuaikan musik latar, selain itu musik latar juga merepresentasikan *setting* waktu tahun 1960-an, genre *country* menggambarkan *setting* tempat Asia (Vietnam). Tahap ideologi menunjukkan makna kekuasaan dan *superpower* dari negara adidaya Amerika pada jamannya melalui *pitch* dengan frekuensi rendah dan karakter suara helikopter. Karakter suara helikopter juga memaknai kekuatan dari kemajuan teknologi Amerika pada jamannya.

2. Pada *scene* 2 terdapat konsep *lack of fidelity* sebanyak 2 kali. Secara realitas memaknai karakter yang sedang memikirkan peperangan. Pada tahap representasi suara helikopter dan *ambience* hutan menjadi penyampaian subjektivitas karakter yang merepresentasikan halusinasi Willard akan dunia peperangan, kegilaan Willard akan perang. Pada tahap ideologi Suara helikopter menunjukkan kekuatan dari negara adidaya Amerika melalui suara *pitch* yang rendah. Suara hutan dengan frekuensi *pitch mid-high* memaknai kehadiran, kedekatan, dan kehidupan nyata dari peperangan yang menunjukkan eksistensi Amerika sebagai negara kuat dalam peperangan, pada kasus ini hutan diartikan pada Vietnam.

3. Pada *scene 5* terdapat konsep suara *cross over diegetic* pada suara musik latar jazz. Secara realitas musik yang berposisi sebagai *diegetic* menunjukkan jika memang musik tersebut diputar. Pada tahap representasi dimaknai sebagai *mood* yang nyaman (santai), karakter jenderal sebagai sosok yang tua, berkelas, tenang. Pada tahap ideologi musik jazz memaknai kebebasan. Hal tersebut berkaitan dengan sejarah munculnya musik jazz di Amerika. Selain itu memaknai kenyamanan bangsa kelas elit.
4. Pada *scene 6* terdapat konsep suara *cross over diegetic* melalui suara helikopter yang mengikuti musik ilustrasi. Secara realitas bermakna bahwa helikopter itu sedang terbang. Pada tahap representasi suara tersebut memaknai *mood* cemas namun berani melalui tangga nada minor, *pitch*, dan timbre. Frekuensi *pitch* suara helikopter yang berubah-ubah juga merepresentasikan kekacauan, timbre yang acak menggambarkan kebingungan dari sosok karakter. Pada tahap ideologi masih bermakna pada kelas kekuasaan dan kemajuan teknologi dari Negara Amerika, namun lebih dikemas dalam obsesi Amerika melalui suara yang nampak tidak jelas.
5. Pada *scene 12* terdapat konsep suara *cross over diegetic* melalui suara terompet. Secara realitas bermakna terompet ditiup untuk mengiringi keberangkatan pasukan helikopter yang hendak berperang. Pada tahap representasi frekuensi *pitch high* suara tersebut memaknai kehadiran (eksistensi). Karakteristik suara tersebut memaknai kekerasan, ketegasan, kepahlawanan dari sosok karakter pada film. Penerapan dinamika *Fortissimo* memaknai kekuatan dan ketegasan. Pada tahap ideologi Suara terompet yang lantang bermakna untuk menunjukkan kemegahan Amerika. karakter suara yang tegas, dengan dinamika *fortissimo* yang membuatnya tidak tenggelam dalam gaduhnya perang, memaknai kekuatan adidaya Amerika yang modern melawan musuhnya yang dianggap 'primitif'.
6. Pada *scene 13* terdapat konsep suara *cross over diegetic* melalui suara helikopter yang bersinggungan dengan suara musik ilustrasi. Secara realitas bermakna helikopter itu sedang terbang. Pada tahap representasi suara tersebut memaknai *mood* cemas dan berani melalui tangga nada minor, namun beberapa bagian yang bertangga nada mayor merepresentasikan setitik kebahagiaan/kepuasan dari karakter. Timbre suara helikopter yang acak merepresentasikan karakter yang bingung. Pada tahap ideologi masih bermakna pada kelas kekuasaan dan kemajuan teknologi dari negara adidaya,

Amerika. Namun pada *scene* ini masih dikemas dalam kesan ‘obsesi’.

7. Pada *scene* 14 terdapat konsep suara *cross over diegetic* melalui suara musik latar “*Ride of the Valkyries*”. Secara realitas bermakna bahwa musik tersebut diputar untuk mengiringi peperangan. Secara representasi frekuensi *pitch low-mid-high* merepresentasikan kekuatan, energik, eksistensi, kehidupan, kedekatan. Komponen volume dari sedang namun cenderung keras memaknai *mood* semangat, bersukacita diatas peperangan. Selain itu memaknai patriotisme, ketegasan, ketegangan, kemarahan, keberanian, melalui tangga nada dominan minor, penggunaan alat tiup logam, dinamika *fortissimo*, dan tempo mars (cepat). Pada tahap ideologi memaknai bangsa berkelas berdasarkan karakteristik musik orkestra, dan kekuasaan yang mendominasi, melalui frekuensi *pitch* yang lengkap (hidup), dinamika *fortissimo*, volume keras, karakteristik alat tiup logam, seakan mengepung dari arah dan sudut pandang manapun menekan psikologis penduduk desa.
8. Pada *scene* 22 terdapat dua konsep suara sekaligus yakni *cross over diegetic* dan *lack of fidelity*. Konsep *cross over diegetic* pada suara musik latar “*Satisfaction*” (*diegetic*) secara realitas memaknai karakter yang sedang

mendengarkan musik pada radio. Sedangkan konsep *lack of fidelity* pada suara ayam berkokok memaknai realitas kapal patroli Amerika lain yang menantang beradu kapal dengan PBR Willard (karakter utama). Secara representasi musik latar pada konsep *cross over diegetic* memaknai rumah (Amerika), kebebasan, sukacita, latar waktu tahun 1960-an, berdasarkan volume yang membesar, frekuensi *pitch* yang berubah dari segi *low* dan *high*, dan latar belakang musil lagu, didukung oleh visual awak kapal yang menikmati lagu dengan menari dan berselancar. Suara ayam berkokok pada konsep *lack of fidelity* merepresentasikan pengecut (budaya barat), nyali besar (kekuatan) berdasarkan kelantangan suara dari frekuensi *mid* hingga *high*, timbre tajam. Secara ideologi musik latar memaknai arogansi dan ilusi kemenangan Amerika terhadap Vietnam yang merasa itu rumahnya, didukung dengan karakter Lance yang sengaja membuat ombak air melalui papan selancarnya hingga mengakibatkan perahu rakit nelayan Vietnam terbalik. Konsep *lack of fidelity* pada suara ayam memaknai solidnya pasukan dominan Amerika dengan tindakan pertahanan yang kuat dan kegigihan dalam memperebutkan sesuatu.

9. Pada *scene* 23 terdapat konsep *cross over diegetic* pada suara pukulan stik drum yang memaknai karakter Clean memainkan stik drum yang dipukul pada besi kapal dan helm secara realita. Suara tersebut juga merepresentasikan ketegangan serta kebingungan yang meningkat seiring dengan semakin cepat tempo yang dimainkan. Suara yang berubah menjadi *non diegetic sound* membawa penonton untuk melebur ke dalam pikiran Willard dengan rasa ketegangan dan kebingungan yang sama. Selain itu juga merepresentasikan ketidaknyamanan para awak kapal. Hal tersebut terlihat dari ritme yang tidak teratur (acak), tempo yang semakin mencepat namun tidak stabil. Secara ideologi suara tersebut memaknai sensitivitas terhadap ras yang terlihat dari kekesalan Willard terhadap Clean karna terganggu akan suara yang dibuatnya.
10. Pada *scene* 27 terdapat dua konsep sekaligus. Konsep *lack of fidelity* pada suara tembakan ala *game* secara realitas tidak memaknai apapun karena tidak diketahui sumber suara secara kelogisan ruang cerita. sedangkan suara musik solo melodi gitar pada konsep *cross over diegetic* memaknai prajurit yang sedang mendengarkan musik. Pada tahap representasi suara tembakan ala *game* tersebut memaknai kesan komedi dan menunjukkan peperangan yang absurd.

Sedangkan suara musik solo melodi gitar memaknai kekacauan jiwa/mental, berdasarkan ritme yang acak, suara efek gitar yang menjerit (*pinch harmonic*) dari frekuensi *pitch mid* hingga *high* dan distorsinya. Namun disisi lain juga mengungkapkan kebebasan diri dengan dipengaruhi oleh aliran psikedelik dari melodi gitar Jimi Hendrix dan *setting* waktu yakni tahun 1960-an. Secara ideologi suara tembakan ala *game* memaknai ketidaksiapan mental prajurit muda Amerika dalam “kewajiban” nya untuk berkontribusi dalam perang dengan berdasarkan karakteristik suaranya dan dikuatkan oleh *shot-shot* para prajurit muda yang menembak membabi buta untuk bertahan hidup. Sedangkan suara musik latar solo melodi gitar memaknai adanya perlawanan atas imajinasi yang terkekang pada masa itu serta bentuk penentangan publik atas ketidaksetujuan intervensi Amerika terhadap Vietnam.

11. Pada *scene* 28 terdapat konsep suara *cross over diegetic* pada suara rekaman pesan Ibu Clean (*diegetic*) yang memaknai bahwa Clean sedang mendengarkan pesan Ibu melalui radio *tapenya*. Tahap representasi suara tersebut memaknai rumah, “surga” (sesuatu harapan yang seolah hanya angan-angan), dan kenyamanan. *Voice over* pesan ibu juga menunjukkan sisi

karakter Clean sebagai anak rumahan, pecinta keluarga, dan sisi kelembutan hati. Ketika berposisi sebagai *non diegetic voice over* pesan ibu Clean yang mengiringi adegan peperangan menambah tensi dan emosi kesedihan hingga sampai pada puncaknya saat Clean mati tertembak namun suara pesan Ibu terus mengiringi. Secara ideologi, suara tersebut memaknai motivasi seorang tentara dalam bertahan hidup ditengah jatuhnya psikologis dan mental pada saat berperang. Selain itu menunjukkan sistem pemerintahan yang absolut, dan patokan bagi warga negara (pemuda) untuk mewujudkan rasa nasionalisme dibalik ke luguan dari individu itu sendiri beserta mentalnya.

12. Pada *scene* 49 terdapat konsep *cross over diegetic* pada suara sorak sorai serta tepukan tangan yang jika dilihat saat berposisi *diegetic* memaknai para penduduk primitif sedang merayakan ritual. Pada tahap representasi suara tersebut memaknai sukacita, ketegangan, kebebasan, atas kegilaan dari karakterisasi ekstrimnya Kurtz, yang disadari atau tidak oleh penduduk primitif. Saat berposisi sebagai *diegetic sound*, diharapkan dapat mengikutsertakan penonton merasakan sukacita dan khidmatnya ritual seperti yang penduduk primitif rasakan. Ketika bertransformasi ke *non diegetic* dengan

komponen suara tetap stabil, memaknai ketegangan dan rasa ironi didukung dengan visual yang menunjukkan *shot* Willard sedang membantai Kurtz menggunakan parang. Secara ideologi memaknai perbedaan dua karakter bangsa dalam membangun *imagonya* pada perang. Karakter militer Amerika digambarkan menonjol dan agresif, sedangkan militer Vietnam terkesan lebih lunak dan terselubung, asumsi tersebut dimungkinkan dengan cara yang lebih tradisional dibandingkan kemajuan militer Amerika. Namun suara sorak sorai dan riuhan tepuk tangan pada akhirnya mendemonstrasikan kemenangan Vietnam secara realita perang yang tidak hanya berupa ilusi, tidak seperti yang digambarkan dominan tentang kesan kengerian dan patriotisme karakter militer Amerika pada film ini, yang bahkan dikemas dengan ilusi.

KESIMPULAN

1. Unsur Suara Membangun Konsep *Cross Over Diegetic* dan *Lack of Fidelity* pada Film *Apocalypse Now* (1979)

- a) *Cross Over Diegetic*

Konsep *cross over diegetic* terhitung lebih banyak penerapannya dibandingkan konsep *lack of fidelity*. Unsur suara musik maupun suara yang bersinggungan dengan musik berperan dominan membangun konsep ini. Musik lagu didominasi lagu-lagu dari

Amerika pada tahun 1960-an, dengan demikian unsur musik yang membangun konsep ini berhubungan erat dengan aliran musik psikedelik yang turut menyampaikan pesan secara implisit. Unsur efek suara & dialog yang memuat *voice over* juga berperan dalam membangun konsep ini untuk melengkapi sisi naratif, kesan khayalan, menambah tensi dan emosi pada karakter dan diharapkan juga dapat dirasakan oleh penonton.

Transformasi suara lebih banyak bersumber dari dimensi *diegetic*, dengan komponen suara *pitch*, timbre, dan volume yang stabil sementara *shot* telah berpindah (berjarak). Adapun transformasi suara dengan komponen suara yang berubah yakni pada suara yang bersumber dari radio (*diegetic*), perubahannya meliputi frekuensi *low & high* pada *pitch* yang meningkat (hidup). Berdasarkan komponen suara yang diperhatikan dari konsep ini ditemukan inovasi konsep yang cukup cerdas yakni suara berangkap peran. Hal tersebut diperhatikan melalui frekuensi *pitch* yang mengikuti tangga nada dari musik latar, sehingga suara menjadi bagian dari *non diegetic sound* namun masih juga berperan sebagai *diegetic sound*.

b) *Lack Of Fidelity*

Konsep *lack of fidelity* pada film *Apocalypse Now* (1979) hanya dibangun

oleh efek suara. Unsur efek suara pada konsep ini lebih banyak dibangun melalui *diegetic offscreen sound* dan sudah pasti berbeda dengan sumber suara pada visual. Namun secara lebih lanjut untuk mengetahui keterkaitan suara dengan kelogisan cerita dapat dilihat dari *pitch*, timbre, atau volume. Konsep suara ini cenderung dibangun dari unsur suara yang memuat komponen frekuensi *mid-high* pada *pitch*, yang mengartikan bahwa suara tersebut terdengar seperti nyata sehingga semakin bersebrangan dengan sumber visual. Dengan demikian dibutuhkan informasi lebih lanjut untuk mengetahui sumber suara sehingga ditemukan keterkaitan dengan kelogisan cerita.

2. Pemaknaan Konsep *Cross Over Diegetic* dan *Lack of Fidelity* Berdasarkan Teori Semiotika John Fiske

Pemaknaan konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity* pada film *Apocalypse Now* (1979) berdasarkan teori semiotika John Fiske, menunjukkan perbedaan gaya interpretasi pada tahapan realitas dalam konsep *lack of fidelity*, suara yang terdengar tanpa terlihat dalam visual memaknai secara tersirat dari ruang lingkup adegan dengan catatan suara bersumber pada dimensi ruang *diegetic offscreen sound*.

Makna representasi sangat dominan, tahapan tersebut lebih banyak menonjolkan sisi subjektivitas karakter

pada tokoh. Musik aliran psikedelik pada konsep *cross over diegetic* juga merepresentasikan *setting* tahun 1960, kebebasan, “rumah” (Amerika), kekacauan mental tentara muda. Sedangkan musik lainnya merepresentasikan absurditas perang; *mood* tegang, cemas, semangat; keberanian, ketegasan, yang juga dipengaruhi oleh dinamika, tempo, dan tangga nada.

Pada tahapan ideologi cukup dominan dalam menunjukkan makna kekuasaan, kelas sosial, *superpower*, kekuatan dan keunggulan, dari Amerika. Selain itu, memaknai perbedaan citra dua karakter bangsa (Amerika & Vietnam), namun secara keseluruhan, dominannya karakter Amerika yang menonjol hanya dikemas sebagai ilusi, dan menggambarkan kisah aslinya.

SARAN

Diharapkan para kreator film kerap memerhatikan penggunaan konsep suara *cross over diegetic* dan *lack of fidelity*, karena penggunaan konsep suara tersebut dapat mendukung aspek naratif secara lebih mendalam dan menimbulkan kesan tersendiri yang dirasakan oleh penonton, sehingga penonton dapat lebih masuk pada alur cerita film dan merasakan hal yang sama seperti karakter pada film rasakan.

Penelitian mengenai suara dapat dilakukan dengan memerhatikan ruang diegesisnya, maupun lebih detail pada aspek volume, timbre, dan *pitch*, hal ini sangat memberi referensi yang baik bagi para pengkaji film khususnya ranah tata suara film. Peneliti juga harus lebih berhati-hati akan penelitiannya pada tata suara film, pastikan pemilihan konteks yang tepat dalam mengkaji pembangunan konsep suara pada film, sehingga ilmu yang terkandung tepat sasaran serta berguna untuk penelitian tata suara selanjutnya, dan tak kalah pentingnya menghindari miskonsepsi perbedaan ranah jurusan.

Penelitian tata suara selanjutnya diharapkan cermat dalam memilih topik penelitian yang khusus pada ranah suara film. Pemilihan topik dapat berdasarkan dimensi ruang, konsep & teknik tata suara, peran unsur suara, dan lain-lain yang dapat dikaitkan dengan aspek naratif diantaranya tokoh, konflik, lokasi, waktu, hukum kausalitas, ataupun dramatik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobker, Lee R. 1979. *Elements of Film*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Brownrigg, Mark. 2003. *Film Music and Film Genre*. Thesis. Stirling: University of Stirling.

- Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.
- Fiske, John. 2010. *Cultural and communication studies: sebuah pengantar paling komprehensif*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Gorbman, Claudia. 1976. 'Teaching the Soundtrack': *Quarterly Review of Film Studies* (November 1976): 446-452.
- Hahn, Danny. 2016. *Primeval cinema : an audiovisual philosophy*. London: United Kingdom Zarathustra Books.
- Holman, Tomlinson. 2010. *Sound for Film and Television: Third Edition*. Oxford: Focal Press.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mott, Robert L. 1990. *Sound Effects: Radio, TV and Film*. Michigan: Focal Press.
- Piliang, Yasraf A. 2003. *Hipersemiotika; Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film Edisi 1*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- _____. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vera, N. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Weiss, Elizabeth. 1985. *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.
- Panji Kukuh H. 2019. "Peran Diegetic Sound dalam Membangun *Suspense* pada film *A Quiet Place*." Skripsi, Institut Seni Indonesia.
- Sigit P. 2015. "Karakteristik Dan Fungsi Musik Film *Overtaken* Dalam Film Serial Animasi *One Piece*". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.

JURNAL ONLINE

Childs, Jeffrey. "Apocalypse now, Vietnam and the rhetoric of influence". *Centro de Literatura Portuguesa : Coimbra University Press*, (April 7,2018), <http://hdl.handle.net/10316.2/30048> .

Pah, Trivosa. Rini Darmastuti. "Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula":

Communicare : *Journal of Communication Studies* Vol 6, No 1 (Agustus 6,2019),

<http://journal.lspr.edu/index.php/communicare/article/view/49/39> .

Sharrett, Christopher. "Intertextuality and the Breakup of Codes: Coppola's *Apocalypse Now*", *Sacred Heart University Review*: Vol. 6 : Iss. 1, Article 3, (1986), <http://digitalcommons.sacredheart.edu/shureview/vol6/iss1/3> .